

# PER UN LABORATORIO BYOD DI FILOSOFIA

## A BYOD LABORATORY OF PHILOSOPHY

*Lia De Marco, Liceo delle Scienze Umane «G. Bianchi Dottula» di Bari,  
lia.demarco72@gmail.com*

### SOMMARIO

---

Questo contributo presenta l'esperienza didattica condotta nella classe quinta BU del Liceo «G. Bianchi Dottula» di Bari durante l'a.s. 2016-2017. Il percorso, basato sulla contaminazione dei metodi della ricerca-azione e della didattica laboratoriale, è consistito nella trattazione di tematiche filosofiche in un'ottica trasversale e interdisciplinare attraverso una selezione mirata di approcci BYOD. In un momento storico in cui la discussione sulla educazione alla cittadinanza digitale è di estrema attualità, la narrazione di tale pratica potrebbe contribuire alla condivisione di esperienze didatticamente efficaci.

### PAROLE-CHIAVE

---

Approccio BYOD, filosofia, interdisciplinarietà, ricerca-azione, didattica laboratoriale.

### ABSTRACT

---

This article presents the educational experience carried out in the class 5<sup>th</sup> BU High School «G. Bianchi Dottula» in Bari during the a.s. 2016-2017. Based on action-research methods and laboratory strategies, the experience dealt with philosophical themes in a transversal and interdisciplinary perspective through

a BYOD approach. In a period in which the discussion about digital citizenship education is extremely topical, the presentation of this practice could contribute to the sharing of didactically effective experiences.

## KEYWORDS

---

BYOD approach, philosophy, interdisciplinary, action-research, laboratory teaching.

*Autore per corrispondenza*

*Lia De Marco, Liceo delle Scienze Umane «G. Bianchi Dottula» di Bari,  
lia.demarco72@gmail.com*

**LUOGO:** Liceo delle Scienze Umane «G. Bianchi Dottula» di Bari  
**UTENTI:** 16 studenti (classe quinta BU *Scienze Umane*)  
**DURATA:** Il quadrimestre (da febbraio a maggio 2017)  
**MATERIALI:** PC portatili, tablet, smartphone, rete wireless, stampante, LIM, scanner, ambienti cloud, multiplatforma Nearpod, software libero per LIM Openboard, applicazione Padlet  
**PRODOTTI:** Raccolta di tutti i lavori svolti su piattaforma Padlet

## 1 Il Piano Nazionale Scuola Digitale, il BYOD e la riduzione del social divide

Il PNSD propone nuove azioni per stimolare le scuole a una seria progettualità e alla costruzione pianificata di ambienti di apprendimento e di innovazione didattica; e ancora, per aiutare le scuole a ragionare in termini di sostenibilità, replicabilità e flessibilità, a favore della connettività e, non da ultimo, del BYOD (Bring Your Own Device).<sup>1</sup>

Proprio l'azione #6 del Piano trasforma le classi tradizionali in ambienti per la didattica digitale integrata, previa la presenza di un'adeguata connessione e di dispositivi personali degli alunni (e non solo della scuola): «La scuola digitale, in collaborazione con le famiglie e gli enti locali, deve aprirsi al cosiddetto BYOD, ossia a politiche per cui l'utilizzo di dispositivi elettronici personali durante le attività didattiche sia possibile ed efficientemente integrato».

Proseguendo con le azioni stabilite dal PNSD, il MIUR ha introdotto il curriculum di educazione civica digitale. L'agenda digitale prevede, infatti, interventi di accompagnamento per la costruzione della policy e di un curriculum verticale, per la promozione dell'educazione ai media e all'informazione, nonché alla cultura e alla creatività digitale.<sup>2</sup>

## 2 L'esperienza didattica *Filosofare per confronti*

È in tale prospettiva che si è mossa l'esperienza didattica *Filosofare per confronti* destinata agli studenti della classe quinta BU del Liceo delle Scienze Umane «G. Bianchi Dottula» di Bari durante il II quadrimestre (da febbraio a maggio) dell'a.s. 2016-2017, per la durata complessiva di 15 ore. Tale percorso di lavoro ha

<sup>1</sup> Bring Your Own Device (BYOD, ovvero «Porta il tuo dispositivo, porta la tua tecnologia») è un'espressione utilizzata per riferirsi alle politiche aziendali che permettono di portare i propri dispositivi personali nel posto di lavoro e usarli per avere gli accessi privilegiati alle informazioni aziendali e alle loro applicazioni. Il termine è anche usato per descrivere le stesse pratiche applicate agli studenti che usano i loro dispositivi in ambito educativo.

<sup>2</sup> Il Piano Nazionale Scuola Digitale comprende diverse azioni condotte dal MIUR a partire dal 2008 e tuttora in corso di realizzazione ed evoluzione. Link utili: [http://hubmiur.pubblica.istruzione.it/web/istruzione/piano\\_scuola\\_digitale](http://hubmiur.pubblica.istruzione.it/web/istruzione/piano_scuola_digitale); <http://www.agenda-digitale.it/>; <http://www.scuola-digitale.it/> [Accesso 11.03.2018].

inaugurato la costituzione di una vera e propria comunità pensante e dialogante sui temi più urgenti della ricerca interdisciplinare, garantita da quel valore aggiunto che solo una disciplina «radicale» (Heller, 1979) come la filosofia può e sa offrire.

Per questo motivo, il working-team ha avviato un percorso di ricerca e di riflessione (corroborato dal metodo euristico-partecipativo e finalizzato alla ricostruzione documentata del processo di ricerca-azione) su taluni snodi filosofici, ritenuti fondamentali per la preparazione agli Esami di Stato,<sup>3</sup> in un’ottica chiaramente interdisciplinare, attraverso l’utilizzo e l’applicazione di un mirato approccio BYOD (Bring Your Own Device).

Le discipline coinvolte sono state in primis la filosofia e conseguentemente la letteratura italiana e straniera, la storia dell’arte, la storia, le scienze umane (psicologia, pedagogia, sociologia, antropologia). Sono state esaminate le seguenti tematiche: la famiglia, il rapporto uomo-società, conformismo e anticonformismo, il rapporto uomo-natura, Oriente e Occidente a confronto, tra coscienza e inconscio, l’amore.

### **3** Il setting di lavoro

#### **3.1** Finalità generali e obiettivi specifici d’apprendimento

L’esperienza didattica in oggetto si è posta le seguenti finalità generali:

- formare gli studenti attraverso un approccio di tipo storico-critico-problematico;
- esercitare la riflessione sulle diverse forme del sapere;
- esercitare il controllo critico delle tecnologie multimediali.

Gli obiettivi specifici d’apprendimento sono stati modulati come emerge dalla Tabella 1.

TABELLA 1  
**Obiettivi specifici d’apprendimento del progetto**

Conoscenze/Tematiche	Abilità	Competenze
La famiglia. Il rapporto uomo-società. Conformismo e anticonformismo. Il rapporto uomo-natura. Oriente ed Occidente a confronto. Tra coscienza e inconscio. L’amore.	Saper utilizzare lessico e categorie specifiche della disciplina.	Saper decodificare e comprendere il contenuto dei testi. Saper esporre in modo chiaro e con coerenza logica.
	Saper individuare i nessi con il contesto storico-culturale e tra discipline.	Saper individuare i rapporti che intercorrono tra la filosofia e gli altri saperi.
	Saper individuare i punti nodali, condurre approfondimenti, analisi e confronti.	Saper individuare i problemi, proporre una riflessione personale e rielaborare gli argomenti in modo critico.

<sup>3</sup> Le tematiche scelte si sono rivelate di estrema utilità durante gli Esami di Stato, in quanto funzionali allo svolgimento della prima prova scritta e alla strutturazione del percorso-tesina da presentare durante il colloquio.

### 3.2 *Le fasi di lavoro, i tempi e gli spazi*

Il lavoro è stato svolto secondo una precisa organizzazione, programmata in via preliminare, sotto la costante supervisione dell'insegnante che ha apportato opportune indicazioni metodologiche circa la ricerca dei materiali, la loro selezione e rielaborazione (Tabella 2).

TABELLA 2  
**Fasi di lavoro, contenuti, tempi spazi**

Fasi	Contenuti	Tempi	Spazi
1. La «messa a fuoco» del lavoro (1 ora complessiva)	Breve presentazione del lavoro da svolgere.	15 minuti	Aula
	Brainstorming: quali tematiche sono importanti per la preparazione agli esami di Stato? (domanda rivolta agli studenti)	10 minuti	Aula
	Individuazione-selezione, assieme agli studenti, delle tematiche più adeguate per la preparazione agli Esami di Stato.	20 minuti	Aula
	Individuazione delle discipline (italiano, filosofia, storia, arte, inglese, scienze umane) da coinvolgere nello svolgimento del lavoro.	15 minuti	Aula
2. L'organizzazione del lavoro (1 ora complessiva)	Scelta volontaria da parte degli studenti delle tematiche individuate.	15 minuti	Aula
	Organizzazione del lavoro in piccoli gruppi (2-3 studenti max).	15 minuti	Aula
	Scelta da parte degli studenti dei prodotti finali da produrre (PPT, saggi, ecc. da sviluppare sulle piattaforme <i>Nearpod</i> e <i>Padlet</i> ).	15 minuti	Aula
	Organizzazione degli strumenti da utilizzare in classe nelle successive ore di lezione.	10 minuti	Aula
	Prenotazione del laboratorio informatico LIM per alcune ore specifiche di lezione.	5 minuti	Laboratorio informatico LIM
3. La ricerca «rielaborativa» del materiale (5 ore complessive)	Ricerca del materiale utile alla realizzazione dei prodotti finali.	3 ore	Aula
	Selezione del materiale ricercato per procedere alla realizzazione dei prodotti finali.	1 ora	Aula
	Ricerca e visione di video e/o materiale iconografico vario per un adeguato approfondimento della ricerca.	1 ora	Laboratorio multimediale LIM

4. La realizzazione dei prodotti (7 ore complessive)	Sviluppo multimediale dei prodotti finali programmati.	7 ore	Aula / Laboratorio multimediale LIM
	Consegna dei prodotti finali per email, con chiavetta USB, condivisione su <i>cloud</i> .		
5. La condivisione delle esperienze (1 ora complessiva)	Creazione di un portfolio dei lavori su piattaforma <i>Padlet</i> (raccolta di tutti i lavori finali degli studenti a loro completa disposizione al fine di prepararsi agli esami di Stato).	1 ora	Laboratorio multimediale LIM

Fondamentale è stato il supporto multimediale, attraverso l'impostazione delle piattaforme di lavoro.

### **3.3** *Procedure, metodi e strumenti didattici*

Le procedure utilizzate per condurre il percorso sono state integrate in un setting ben strutturato; non è infatti possibile attuare un modello BYOD in forma approssimativa. La multimedialità utilizza non a caso linguaggi integrati. Un esempio interessante a cui ci siamo ispirati è stato quello delle *classi mixed mobile*:<sup>4</sup> in esse si integrano i dispositivi della scuola con i dispositivi degli alunni, portati in classe all'occorrenza, diventando ambienti per la didattica digitale integrata.

Ma cosa serve davvero per poter strutturare un preciso setting di BYOD-teaching a scuola?

Gli strumenti tecnici necessari per realizzare l'esperienza sono stati vari per numero e per tipologia: pc portatili, tablet, smartphone, rete wireless, stampante, LIM, scanner, ambienti cloud, multipiattaforma Nearpod, software libero per LIM Openboard, applicazione Padlet. Nello specifico, è interessante evidenziare le enormi potenzialità delle ultime applicazioni elencate: Nearpod è un servizio del web, una free multi-piattaforma che consente la condivisione di contenuti con gli studenti e la preparazione di lezioni interattive; OpenBoard è un software libero multi-piattaforma (nato come *fork* da Open-Sankorè nel 2013) per lavagne interattive multimediali (LIM) compatibile con qualsiasi proiettore o dispositivo di puntamento; Padlet è letteralmente «carta per il web» e «muro virtuale», ovvero un'app per pc, tablet e smartphone che necessita solo di una semplice e veloce registrazione per essere utilizzata.

Oltre a tutto ciò, è stato opportuno predisporre gli alunni a una gestione responsabile dei dispositivi in classe; e ancor di più formare alunni (e docenti) al cambiamento del paradigma didattico e alla novità dell'ambiente integrato digitale.<sup>5</sup>

<sup>4</sup> Cfr. al riguardo i suggerimenti proposti da Bondi & Benassi (2013).

<sup>5</sup> È stato infatti attivato un adeguato percorso di formazione all'uso dell'approccio BYOD attraverso il corso di aggiornamento, svoltosi presso l'Istituto di servizio nello stesso anno

Gli studenti sono stati coinvolti in un percorso laboratoriale che li ha visti autori, scrittori e produttori: decisamente protagonisti del mondo scolastico. In tale ottica, sono state adottate metodologie didattiche riferibili al cooperative learning, al learning by doing e al problem solving, attraverso un processo di apprendimento esperienziale (Trincherò & Robasto, 2013) in un'ottica di media education caratterizzata da un approccio dinamico che contempra al tempo stesso la partecipazione creativa, dell'educare con i media, e la comprensione critica, dell'educare ai media (Buckingham, 2006).

### **3.4 Risultati dell'esperienza**

L'esperienza ha evidenziato senza dubbio che è possibile (se non necessaria) l'implementazione di nuovi modi di apprendimento inter-attivo e trasversale tra soggetti e tra saperi.

Le nuove tecnologie favoriscono strategie d'insegnamento basate sull'approccio costruttivista, in cui non si ascolta passivamente la lezione dell'insegnante e poi la si ripassa sul manuale, ma si collabora attivamente con i compagni e gli insegnanti, utilizzando i più svariati strumenti per consentire la riduzione del social divide.

Il contesto in cui si studia è fondamentale e la valutazione non è qualcosa di separato dal loro fare quotidiano. In questo modello didattico il ruolo dell'insegnante si modifica profondamente: il docente non è solo la fonte principale delle informazioni ma è sempre di più un «facilitatore», un organizzatore del lavoro altrui, un tutor. Il problema con cui si scontrano gli studenti di oggi non è quello di recuperare le informazioni, ma quello di renderle attive, strutturarle, riflettere su di esse in modo critico.

Le nuove tecnologie si rivelano strumenti carichi di una valenza altamente performante: usando il loro dispositivo, gli studenti sono ancora più protagonisti del proprio processo educativo; può essere un volano per l'apprendimento indipendente, una volta fornito il know how adeguato.

A conclusione del percorso didattico, gli studenti hanno prodotto i lavori riportati nella Tabella 3.

TABELLA 3

#### **Prodotti finali del percorso didattico**

Gruppo di alunni	Tematica trattata	Impostazione interdisciplinare	Prodotto finale
n. 1 (due studenti)	La famiglia	Filosofia, storia, letteratura italiana, letteratura inglese, scienze umane, storia dell'arte.	PPT

---

scolastico, dal titolo *Miglioramento continuo per l'utilizzo delle TIC nelle attività didattiche (BYOD, LIM e aule 3.0)*.

n. 2 (due studenti)	Il rapporto uomo-società	Filosofia, storia, letteratura italiana, letteratura inglese, scienze umane, storia dell'arte.	PPT
n. 3 (due studenti)	Conformismo e anticonformismo	Filosofia, storia, letteratura italiana, letteratura inglese, scienze umane, storia dell'arte.	Percorso
n. 4 (due studenti)	Il rapporto uomo-natura	Filosofia, storia, letteratura italiana, letteratura inglese, scienze umane, storia dell'arte.	Saggio
n. 5 (tre studenti)	Oriente e Occidente a confronto	Filosofia, storia, letteratura italiana, letteratura inglese, scienze umane, storia dell'arte.	Percorso
n. 6 (due studenti)	Tra coscienza e inconscio	Filosofia, storia, letteratura italiana, letteratura inglese, scienze umane, storia dell'arte.	PPT
n. 7 (due studenti)	L'amore	Filosofia, storia, letteratura italiana, letteratura inglese, scienze umane, storia dell'arte.	PPT

Tutti i prodotti finali sono visibili al link [https://padlet.com/lia\\_demarco72/xqt81sbsj1y6](https://padlet.com/lia_demarco72/xqt81sbsj1y6).

### **3.5** *Sfide affrontate nel corso dell'esperienza*

La multimedialità è lo strumento metodologico di una didattica innovativa. Come mezzo di lavoro è utilissima, è una sfida euristica in quanto ci permette di entrare «in un universo noetico e culturale diverso» (Maragliano, 2004, p. 26).

Lavorare a scuola sui contenuti culturali veicolati dalle reti telematiche e/o dai sistemi multimediali significa capire quali strumenti didattici sono da mettere in campo per il mutamento dei paradigmi di apprendimento e della struttura dei saperi, nella direzione dell'iperscuola. In quest'ottica, si verifica un processo di trasformazione radicale, caratterizzato da spirito di interazione nel laboratorio didattico virtuale, luogo di ri-problematizzazione di tutti i saperi, compresi quelli umanistici. Ciò implica il superamento delle tradizionali partizioni disciplinari e l'organizzazione dell'insegnamento-apprendimento secondo relazioni tra i saperi aggregati per temi trasversali, come approccio multi- e inter-disciplinare integrato per la risoluzione di problemi complessi: è questa la sfida che abbiamo inteso accogliere.

Si è così sperimentato il gusto della scoperta, anche perché la rete internet permette la lettura attraverso le forme del linguaggio parlato, scritto, verbale, che stimolano direttamente i sensi dell'utilizzatore. Infatti «laddove la monomedialità chiede all'utente un grosso sforzo di ricostruzione, la multimedialità lo seduce e lo fa giocare, ma anche lo mette in gioco» (Maragliano, 2004, p. 47).

Le tecnologie non sono così lontane dall'essere umano, anzi se utilizzate nel modo corretto sono in grado di aiutare l'individuo a sviluppare le sue capacità cognitive. L'avvento della civiltà dei media, e in primo luogo la disponibilità della tecnologia di riproduzione, memorizzazione, trattamento, trasmissione del



suono e delle immagini, ha fornito una base di legittimità e uno spazio di elaborazione culturale a questo suo tratto originario (Maragliano, 2004).

Alla luce di tali considerazioni, risulta strutturalmente utile evidenziare in modo paritetico i punti di forza e quelli di criticità che si sono manifestati nei diversi step di lavoro (Tabella 4).

**TABELLA 4**  
**Punti di forza e di criticità dell'esperienza**

Fasi	Punti di forza	Punti di criticità	Motivi
1. La «messa a fuoco» del lavoro (1 ora complessiva)	La maggior parte degli studenti ha subito mostrato interesse e curiosità nei confronti dell'approccio BYOD di ricerca.	Pochi studenti hanno presentato perplessità in merito all'approccio BYOD di ricerca.	La criticità era motivata dalla difficoltà organizzativa di portare in aula i propri tablet e pc e/o dalla novità (per loro inusuale) di dover lavorare con lo smartphone.
	La individuazione-selezione delle tematiche più adeguate per la preparazione agli Esami di Stato è avvenuta con facilità.	Nessuno	Gli studenti avevano già maturato le loro scelte.
	Anche la individuazione delle discipline da coinvolgere nello svolgimento del lavoro è stata agevole.	Nessuno	Gli studenti erano consapevoli dei necessari collegamenti interdisciplinari.
2. L'organizzazione del lavoro (1 ora complessiva)	La scelta volontaria da parte degli studenti delle tematiche individuate è avvenuta facilmente.	Nessuno	Gli studenti hanno saputo ripartire le tematiche in modo condiviso.
	L'organizzazione del lavoro in piccoli gruppi è stata corrispondente alle dinamiche relazionali della classe.	Sarebbe stato probabilmente interessante verificare i risultati dei lavori con gruppi formati da studenti non amici.	Per gli studenti è risultato più facile collaborare con amici ormai consolidati.
	La scelta da parte degli studenti dei prodotti finali da produrre è avvenuta in modo spontaneo.	Nessuno	Gli studenti hanno indicato la modalità operativa a loro più congeniale.
	Il laboratorio informatico LIM è stato prenotato per la visione di video e/o materiale iconografico vario.	In alcune ore risultava già impegnato.	La situazione è stata facilmente risolvibile, poiché era possibile utilizzare in alternativa i propri dispositivi in aula.

3. La ricerca «rielaborativa» del materiale (5 ore complessive)	La ricerca del materiale utile alla realizzazione dei prodotti finali è avvenuta in modo adeguato.	Nessuno	Gli studenti hanno ricercato in modo abbastanza autonomo il materiale necessario.
	La selezione del materiale ricercato è stata costruttivamente valida.	Nessuno	Anche la selezione del materiale è stata parimenti autonoma.
4. La realizzazione dei prodotti (7 ore complessive)	Lo sviluppo multimediale dei prodotti finali programmati è stato ben realizzato.	A volte si è verificato il problema del passaggio dei file da un dispositivo all'altro con trasformazione e/o perdita di alcuni dati.	Probabilmente a causa della incompatibilità dei sistemi operativi e/o formati utilizzati.
5. La condivisione delle esperienze (1 ora complessiva)	La creazione di un portfolio dei lavori sulla piattaforma Padlet è stata agevole.	Nessuno	La piattaforma Padlet è intuitiva e di facile utilizzo.

### 3.6 Metodologia di documentazione del processo

Il processo di apprendimento/insegnamento sviluppato attraverso l'approccio BYOD è stato documentato in modo regolare attraverso lo strumento metodologico del diario di bordo. Su di esso sono stati riportati le azioni svolte, le tematiche trattate, gli strumenti utilizzati, i risultati giornalieri conseguiti e le eventuali criticità incontrate, al fine di ri-costruire i vari step progettuali. A corredo di ciò si sono compilate griglie d'osservazione, di impianto semplice, ma comunque complete dei necessari indicatori, per verificare il clima relazionale del gruppo di lavoro, il grado di cooperative learning, di scaffolding e di problem solving conseguito (Tabella 5), le competenze digitali (Tabella 6) e quelle metodologiche di ricerca/studio (Tabella 7).

TABELLA 5

#### Griglia di osservazione delle competenze relazionali

Griglia di osservazione delle competenze relazionali				A Livello avanzato B Livello intermedio C Livello base D Livello iniziale	
	Nome alunno	È capace di collaborare con i pari del gruppo di lavoro.	È capace di collaborare con i docenti.	È capace di affrontare problemi e trovare soluzioni adeguate.	È in grado di sostenere/aiutare i pari in difficoltà.
1					
2					
.					

**TABELLA 6**  
**Griglia di osservazione delle competenze digitali**

Griglia di osservazione delle competenze digitali			A Livello avanzato	B Livello intermedio	C Livello base	D Livello iniziale
	Nome alunno	Usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati e informazioni.	Distingue informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica.	Interagisce con soggetti diversi nel mondo.		
1						
2						
.						

**TABELLA 7**  
**Griglia di osservazione delle competenze metodologiche di ricerca/studio**

Griglia di osservazione delle competenze metodologiche di ricerca/studio				A Livello avanzato	B Livello intermedio	C Livello base	D Livello iniziale
	Nome alunno	Comprende il compito assegnato e individua gli obiettivi da raggiungere.	Sa gestire il tempo e gli impegni scolastici.	Orienta le proprie scelte rielaborative in modo consapevole, tenendo conto delle proprie potenzialità e dei propri limiti.	Si impegna in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo.		
1							
2							
.							

### **3.7** *Livelli e strumenti di valutazione*

La valutazione del percorso è avvenuta su diversi livelli. Innanzitutto, si è tenuto in grande considerazione il grado di soddisfazione degli studenti, il loro ben-essere provato nell'ambiente di lavoro, la capacità di collaborazione e integrazione, al fine di favorire contestualmente una didattica inclusiva (Filippi, 2013). Strumenti di valutazione sono stati, nelle diverse fasi, le attività di brainstorming, il breve debriefing condiviso alla fine di ogni incontro, la produzione scritta e/o multimediale degli alunni, le griglie di osservazione delle competenze relazionali, digitali e metodologiche di ricerca/studio.

Gli strumenti attraverso cui sono state effettuate le osservazioni sistematiche si sono riferiti ad aspetti specifici che hanno caratterizzato la prestazione (indicatori di competenza) quali: l'autonomia, la relazione, la partecipazione, la responsabilità, la flessibilità, la consapevolezza.

La valutazione delle competenze, infine, non può prescindere dal processo di autovalutazione dell'alunno, attraverso il quale egli impara a conoscere se stesso, i propri limiti e le proprie capacità, in una sorta di biografia cognitiva.

Tale valutazione complessiva delle competenze (Tabella 8) si è trasformata necessariamente in una votazione numerica (espressa in decimi) che ha contribuito all'elaborazione della media scolastica di fine anno.

**TABELLA 8**  
**Valutazione complessiva delle competenze**

Scheda di valutazione complessiva delle competenze				A Livello avanzato B Livello intermedio C Livello base D Livello iniziale	
	Nome alunno	Ha padronanza della lingua italiana tale da comprendere ed esprimere le proprie idee, da adottare un registro linguistico appropriato.	Usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare/analizzare le informazioni, per selezionare quelle attendibili.	Possiede un patrimonio di conoscenze di base ed è allo stesso tempo capace di impegnarsi in nuovi apprendimenti.	Orienta le proprie scelte in modo consapevole. Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato da solo o insieme ad altri.
1					
2					
.					

### **3.8** *Trasferibilità dell'esperienza*

La valutazione ha evidenziato risultati positivi poiché gli studenti si sono sentiti liberi di utilizzare le loro abilità tecnologiche anche a scuola, per giunta direttamente nella loro classe, senza doversi necessariamente spostare in laboratorio. Gli strumenti informatici, tecnologici e multimediali sono diventati pertanto strumenti formidabili di implementazione della sensibilità e dell'intelligibilità umana. Strumenti utilissimi per la ricerca immediata delle fonti, per la loro conseguente selezione e valutazione, nonché rielaborazione personale, che forniscono inoltre un forte impatto grafico teso alla valorizzazione del lavoro svolto, garantendo al prodotto finale un valore aggiunto. Si è rivelata dunque un'ottima esperienza, già replicata nel presente anno scolastico e allargata ad altre classi.

## **4** **Oltre la lezione frontale**

I media non sono solo veicoli, ma «ambienti del sapere, del saper fare, dell'essere, del sentire; dunque agenti di una sensibilità culturale, sociale e esistenziale» (Maragliano, 2000, p. 47).

Le nuove tecnologie non rendono affatto pigri gli studenti, ma sono in grado di impegnarli in un processo di apprendimento di tipo situazionale. L'aspetto importante è che i media fanno parte del mondo dei ragazzi, rappresentano la loro conoscenza di base e di questo la scuola deve tener conto. Come potrebbe dialogare con il mondo di oggi una scuola che non sapesse, che non volesse utilizzare ciò che la tecnologia offre allo sviluppo della conoscenza e della coscienza degli individui e dei gruppi? E come potrebbe la scuola di oggi non entrare a fare parte di questa nuova società dell'innovazione?

La didattica multimediale può consentire alla scuola di accogliere questa sfida e attivare attraverso di essa una lungimirante prospettiva di stimolo e di tutela dell'intelligenza degli studenti.

Le nuove tecnologie sono in perfetta sintonia con le intelligenze multiple:<sup>6</sup> permettono, infatti, di gestire il materiale di studio secondo punti di vista diversi. In questa dimensione inevitabilmente multitasking e multilevel entra in gioco la didattica multimediale. Diventa in tal modo possibile capire e indirizzare le intelligenze degli studenti e personalizzare in modo specifico il percorso da trattare e/o il materiale da strutturare e somministrare. Lo stesso Gardner introduce l'uso della multimedialità come strumento di una didattica capace di differenziare l'insegnamento, per l'individuazione del curriculum, dei materiali, degli argomenti per gli studenti, e per la capacità di studiare e di padroneggiare il materiale in diversi modi (Gardner, 2016).

Dunque le nuove tecnologie digitali sono strumenti molto efficaci per potenziare le eventuali carenze relative a una delle otto intelligenze multiple. In questo senso esse possono garantire, appunto, una educazione personalizzata (Gardner, 2007) che nella attuale prospettiva di post-verità (post-truth) sembra essere un'esigenza ineludibile.

Se il termine post-verità indica quella condizione secondo cui, in una discussione relativa a un fatto o una notizia, la verità è considerata una questione di secondaria importanza, allora ci sembra eticamente doveroso porci il problema di educare le attuali e future generazioni alla scoperta della effettiva veridicità dei dati forniti dal web.

Il web in generale, così come i social media, può dare luogo a una manipolazione dell'informazione,<sup>7</sup> che gli studenti non riescono talvolta a cogliere in modo contingente, per cui è opportuno fornire loro strumenti adeguati per poter

<sup>6</sup> La definizione standard di intelligenza definisce essenzialmente due intelligenze: quella linguistica e quella logica, che sono molto importanti a scuola. Ci sono però almeno altre sei intelligenze, come afferma Gardner a seguito delle sue ampie ricerche, incluse quella musicale, quella spaziale, cinestesica corporea, personale, interpersonale e recentemente anche naturalistica. Tutti noi siamo dotati di queste diverse intelligenze per cui non esistono persone che abbiano esattamente la stessa combinazione di intelligenze. Qualcuno è più forte nell'intelligenza linguistica, qualcuno in quella spaziale. Anche il modo in cui combiniamo le intelligenze o non le combiniamo è differente fra le persone. Cfr. al riguardo Gardner (2005).

<sup>7</sup> È una questione che chiama necessariamente in causa il problema attualissimo del fenomeno delle fake news.

selezionare, valutare, soppesare e discernere le informazioni culturali (e non) che reperiscono.

È un'evidente questione di esercizio al pensiero critico e di educazione responsabile alla cittadinanza digitale, che dall'analisi dei dati arriva alla valutazione degli stessi. Si tratta di una «immanentizzazione della verità»<sup>8</sup> che deve essere congenita a se stessa, che non deve ridursi mai ad essere altro da sé, ma che al contempo deve essere etica, in grado pertanto di porre «al centro del processo formativo l'allievo: considerato nella sua struttura biopsicologica, socioculturale e valoriale» (Frabboni, 1992, p. 97).

## Bibliografia

- Bondi, R., & Benassi, G. (2013). La scuola digitale in Emilia Romagna: suggerimenti per l'impiego delle tecnologie in classe. *Studi e Documenti*, 6, 1-13, <http://istruzioneer.it/wp-content/uploads/2013/05/Benassi-Bondi-6-2013.pdf> [Accesso 11.03.2018]
- Buckingham, D. (2006). *Media education. Alfabetizzazione, apprendimento e cultura contemporanea*. Trento: Erickson.
- Filippi, F. (2013). *Un dialogo sul cinema di animazione*. In B. Bruschi & A. Parola (a cura di), *Paesaggi digitali. I futuri educatori tra formazione e nuovi linguaggi* (pp. 181-202). Roma: Aracne.
- Frabboni, F. (1992). *Manuale di didattica generale*. Roma-Bari: Laterza.
- Gardner, H. (2005). *Educazione e sviluppo della mente. Intelligenze multiple e apprendimento*. Trento: Erickson.
- Gardner, H. (2007). *Cinque chiavi per il futuro*. Milano: Feltrinelli.
- Gardner, H. (2016). *Generazione App*. Milano: Feltrinelli.
- Heller, A. (1979). *La filosofia radicale*. Milano: Il Saggiatore.
- Maragliano, R. (2000). *Tre ipertesti su multimedialità e formazione*. Roma-Bari: Laterza.
- Maragliano, R. (2004). *Nuovo manuale di didattica multimediale*. Roma-Bari: Laterza.
- Trincherò, R., & Robasto, D. (2013). *Una premessa di metodo*. In A. Parola, A. Rosa & R. Giannatelli (a cura di), *Media, linguaggi e creatività. Un curriculum di media education per la scuola secondaria* (pp. 79-89). Trento: Erickson.

---

<sup>8</sup> Il filosofo Eric Voegelin a più riprese ha sostenuto l'idea della «immanentizzazione della verità», cioè di una verità che è discesa dal suo piano trascendente e si è fatta mondana.

## Sitografia

<http://www.agenda-digitale.it/>

[http://hubmiur.pubblica.istruzione.it/web/istruzione/piano\\_scuola\\_digitale](http://hubmiur.pubblica.istruzione.it/web/istruzione/piano_scuola_digitale)

<http://www.scuola-digitale.it/>